遊びたいゲームが見つかる! No.1ゲーム総合誌

# Weekly ファミ通

2021 7/1 特別定価 580円

令和3年6月17日発行・発売(毎週1回木曜日発行・発売)第36巻 第26号 通巻1698号 平成12年1月31日第三種郵便物認可

発売日が2022年1月21日に決定!
**ELDEN RING**
エルデンリング

**新作情報** 戦国無双5/HADES(ハデス)
SCARLET NEXUS(スカーレットネクサス)
閃乱忍忍忍者大戦ネプテューヌ -少女達の響艶-
テイルズ オブ アライズ
地球防衛軍6



理想の世界から、現実への帰宅を目指せ

# Caligula2
カリギュラ2

発売直前特集12ページ

改めて振り返る『カリギュラ』シリーズの歴史
『カリギュラ2』情報総まとめ&先行プレイレビュー
リグレット役 香里有佐さん キィ役 峯田茉優さん コメント掲載

特集

**フロム・ソフトウェアが満を持して放つ
ダークファンタジーの完全新作アクションRPGが
いよいよそのヴェールを拭く――**

— PROLOGUE —

永遠の女王マリカを戴く狭間の地で
黄金樹の根源たる、エルデンリングが砕けた

マリカの血を受けた子供たち、デミゴッドたちは
エルデンリングの破片たる大ルーンを手にし
その力に狂い、歪み、破砕戦争を起こし…

大いなる意志に見捨てられた

そして、かつて瞳から黄金の祝福を失い
狭間の地を追われた褪せ人たちの元に
祝福の導きがもたらされる

祝福なく、死にきれぬ死者たちよ
導きに従い、霧の海の先、狭間の地に向かい
エルデンリングに見えよ

そして、エルデの王となるがよい

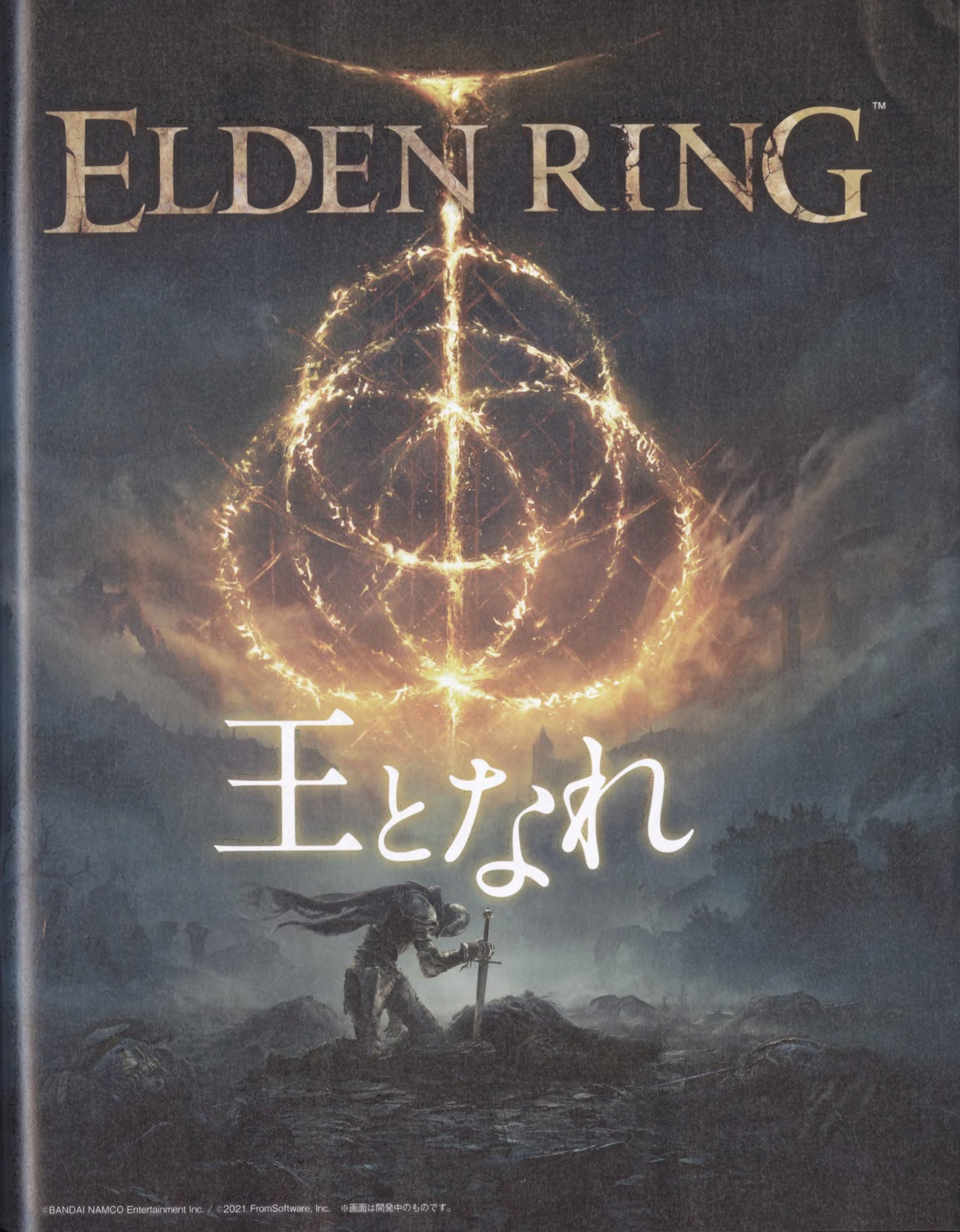
# エルデンリングを巡る“褪せ人”の冒険譚、本格始動

## 2022年1月21日発売決定

2019年に発表されたフロム・ソフトウェアの完全新作、『ELDEN RING』。ディレクターを務めるのは、『DARK SOULS(ダークソウル)』シリーズや『Bloodborne(ブラッドボーン)』、『SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE』などを手掛けた宮崎英高(みやざきひでたか)氏だ。これまで、本作は『DARK SOULS』シリーズの流れを汲むアクションRPGということは判明していたが、長らく続報は届かなかった。しかし今回、ついに発売日と対応ハードの拡大、そして内容が垣間見える最新情報が公開された。宮崎(みやざき)氏が「フロム・ソフトウェアでも最大規模のボリューム」と語った本作の一端を、インタビューとともにお届けする。

PS5 PS4 XSX XB One PC

GAME DATA **ELDEN RING** メーカー名 フロム・ソフトウェア
発売日 2022年1月21日発売予定 価格 未定 ジャンル アクション・RPG CERO 審査予定
備考 ――


ELDEN RING™
王となれ
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2021 FromSoftware, Inc. ※画面は開発中のものです。



# 世界秩序の象徴たる黄金樹

舞台は、世界の秩序を保つ黄金樹に祝福された"狭間の地"と呼ばれる大地。この地は"デミゴッド"なる一族が治めていたが、あるとき黄金樹の祝福を失くす人々が現れる。"褪せ人"となった彼らは、祝福の地を追われることになる。





オープンフィールドで構築された広大な"狭間の地"には、果てしなく広がる自然のほかにもダンジョンや巨大な城、地下墓地など、多彩な場所が存在する。そのすべてをプレイヤーは自由に行き来し、冒険を楽しむことが可能だ。





# 驚異と興奮に満ちた“狭間の地”

主人公＝プレイヤーは、かつて“狭間の地”を追放された“褪せ人”の子孫だ。黄金樹の祝福の根源である“エルデンリング”が砕けた際に「王になれ」という“導き”を受けた主人公は、“狭間の地”を目指す。

本作ではジャンプが可能となり、移動と探索が可能な場所が非常に多い。さらに移動手段のひとつとして、騎乗できる“霊馬”が登場。移動のストレスもなく行動範囲が拡大することで、探索の楽しさは大きく進化している。



『DARK SOULS』シリーズと比較しても攻略の自由度はかなり高くなり、攻略するダンジョンや挑戦するボスの順番も、ある程度はプレイヤーの判断に任される。選択肢の幅が非常に広いことも本作の特徴だ。





# エルデンリングを求める褪せ人

“狭間の地”の王になるべく、“デミゴッド”たちに挑みながら冒険の舞台を広げていく“褪せ人”。手応えのあるバトルでは、剣や斧に盾、魔法などを武器に、手に汗握る緊張感のある戦いが味わえる。



## 探索と戦闘で役立つ“霊馬”

“霊馬”は便利な移動手段となるだけでなく、使いかた次第で戦いでも活躍させられる。敵も馬に乗っている場合があり、騎乗戦闘に発展することも。ただし、騎乗攻撃はスキも大きく、馬から降りたほうが戦いやすい場面もある。

## さらに拡大する戦術の“幅”

ジャンプなどでアクションの幅が広がり、武器に付与する戦技の選択、ステルスに徹した行動など、プレイヤーの戦闘も自由に“カスタマイズ”できる。多彩な能力を持つ“霊体”を召喚して、ともに戦うことも可能だ。











『DARK SOULS』の“篝火”のような機能を持つ“祝福”が、プレイヤーの拠点となる。



狭間の地は広大で、縦横に広がるダンジョンも満載だ。あらゆる生物や異形の物、そして“デミゴッド”がプレイヤーの往く手を阻む。骨太で自由な冒険がここにある。



フロム・ソフトウェア
『ELDEN RING』ディレクター

# 宮崎英高

## 我々が培ってきたノウハウを率直に活かした新しいダークファンタジーです

2019年6月に突如、その姿を現した『ELDEN RING』。揺るぎないゲームに対するスタンスと独自の世界観で、世界中のユーザーから愛されるフロム・ソフトウェアの完全新作として、期待は一気に膨らんだ。それから2年。ついに本作はその歩みを大きく進ませる。さまざまな形でゲームのおもしろさを提示してくれた宮崎氏は、広大なオープンフィールドでどのような冒険を見せるのか。その全貌が明らかになるインタビューをお届けする。

（聞き手：ファミ通グループ代表／林克彦）

【Profile】 フロム・ソフトウェアで『Demon's Souls』、『DARK SOULS』シリーズなどのディレクターを担当。世界中のゲームファンから厚い信頼を集めるゲームクリエイターのひとり。

### 『ELDEN RING』の目指したところは『ダークソウル』シリーズの王道進化

──ついに発売日と新世代機への対応が発表されました。新型コロナもあって、社会情勢は不安定なままではありますが、無事に発売日を迎えられそうですか？

**宮崎**　そうですね。たいへん長らくお待たせしてしまいましたが、やっと発売日を発表できる段階になりました。スタッフ一同、最後の仕上げ、作り込みに全力で挑んでいるところです。

──今回のインタビューですが、2019年6月に『ELDEN RING』の開発が発表されたときにゲームの概要を紹介して以来となるので、あらためて基本的な情報を振り返りながら、お話を聞かせてください。まず、『ELDEN RING』ではどのようなゲームを目指したのでしょうか？

**宮崎**　本作『ELDEN RING』の目指したところは、ひと言で言えば、『DARK SOULS（ダークソウル）』シリーズの王道進化です。我々がシリーズの制作を通じて培ってきた、アクションやレベルデザイン、あるいは世界観表現などのノウハウを、よりスケール感の大きい、進化したゲームとして結実させたかったのです。そのためには当然、世界観や物語にもいままで以上の厚みが必要とされるのですが、本作ではそこに、ジョージ・R・R・マーティン氏（※1）に参加していただくことが叶いました。正直、とても幸運で、力強いことでした。

──マーティン氏の参加が決まってから、本作でオープンなフィールドを採用することを決めたのでしょうか？

**宮崎**　いえ、そういうことではありません。マーティン氏の参加が決まる前から、ぼんやりとした構想はありました。彼の参加は、それを具体化して進めていく、強力な後押しになってくれた、というのが正しいですね。

──そもそも、どのような経緯でマーティン氏が参加することになったのでしょうか。

**宮崎**　まず、もともと私がマーティン氏の小説のファンだったんです。『ゲーム・オブ・スローンズ』の原作である『氷と炎の歌』はもちろんのこと、『フィーヴァードリーム』や『タフの方舟』シリーズ、『ワイルドカード』シリーズなどですね。で、そのことを弊社取締役の中島（中島英一氏）が覚えていてくれて、ダメもとでマーティン氏にアプローチしてくれたのですが、彼のほうでも『ダークソウル』のことを知っていてくれて、期せずしてお話しする機会をいただけたのです。

──それはうれしいですね。

**宮崎**　まだそのときは、確実なビジネスの話ではなかったのですが、そこでの話が盛り上がったこともあり、"我々のゲーム制作に参加してほしい"という大それたお願いを、マーティン

※1：ジョージ・R・R・マーティン氏……SF・ファンタジー作家。自身が執筆した『氷と炎の歌』シリーズを原案とするテレビドラマ『ゲーム・オブ・スローンズ』では製作総指揮・脚本を務める。

氏に快諾していただけたという流れです。
――マーティン氏は直接的に本作の世界観を構築したわけではなく、そのベースとなるものを書いた、と。
宮崎　本作の土台となる世界観を構築していただいた、というのが正しい言いかたになるかと思います。マーティン氏に本作に参加してもらうにあたり、彼がとても多忙であることはわかっていましたし、我々としても、本作を強固なストーリーをたどるようなゲームにする意図もありませんでした。また、マーティン氏のビジョンを、我々のゲームの都合で曲げるようなことも、望んではいませんでした。
――いわゆるストーリーラインを追うだけのRPGにはしたくなかったということですね。
宮崎　そうしたいくつかの事情、意図により、「我々が作るゲーム本編のはるか昔、その前提、土台となるような神話を書いていただけませんか」という話になったわけです。
――マーティン氏の参加がなければ生まれなかった世界観もあるのでしょうか？
宮崎　はい。それは間違いないと思いますね。マーティン氏が書いてくれた神話は、とても魅力的なものでした。神秘的で厚みがあり、キャラクターのドラマは、複雑な血縁と関係性の上に成り立っていました。それは神話であると同時に歴史、あるいは叙事詩でもあり、我々に、いままでにない、新しい刺激をたくさんくれるものでした。


2019年6月に公開された『ELDEN RING』デビュートレーラーより抜粋

### 祝福された地を追放された“褪せ人”を“王”へと導く物語

――主人公はいるけれど、明確なパーソナリティを持ってはいないのですよね。
宮崎　本作は、たとえば『SEKIRO』のような特定の主人公を想定していません。ユーザーさんそれぞれが自由にキャラクターを作成し、それをプレイするスタイルで、『ダークソウル』シリーズなどと同様であるとお考えください。
――主人公の“褪せ人”とはどのような存在なのでしょうか？
宮崎　少し長い話になってしまってもいいですか？(笑)
――もちろんです！
宮崎　この世界には“狭間の地”と呼ばれる、黄金樹に祝福された土地があります。その地は、マーティン氏の神話の舞台であり、“デミゴッド”と呼ばれる一族、神たる女王マリカの血を受け、とくに強い祝福を受けた英雄たちが治めています。そして、その“狭間の地”にあるとき、祝福を失くす人々が現れます。祝福を受けた者は、すべてその瞳に黄金の光を宿しているのですが、その光を瞳から失ってしまった人々です。彼らは、瞳にあるはずの黄金の光が褪せてしまった人々ということで“褪せ人”と呼ばれ、狭間の地を追放されてしまいます。本作の主人公となる“褪せ人”は、そうして“狭間の地”を追放された人々の子孫なのです。そしていま、黄金樹の祝福の根源たるエルデンリングが砕けたとき、“狭間の地”の外にある“褪せ人”のもとに、かつて失くした祝福が、再びもたらされるわけです。“狭間の地”、エルデンリングへと誘い、その王になれと囁く“導き”として。
――主人公には、かつて追われた“狭間の地”の王となるという目標があるのですね。
宮崎　そうですね。それは明確な“祝福の導き”としてあります。本作の世界観的には、それは神の啓示に近いものですが、一方で絶対的なものではありません。導きに従うのも、疑問を持つのもプレイヤーの自由です。世界観的な側面を離れると、“導き”は最初のガイドという役割もあります。広い世界で何をしたらいいのか、どこに向かったらいいのかわからない、でもその手掛かりがない、といったことのないように、まずは“導き”がシンプルな指針として存在するわけです。
（次ページへ続く）


『DARK SOULS Ⅲ』

Hidetaka Miyazaki's Works 1

## 『DARK SOULS』シリーズ

### > 熱狂的なファンを生んだ骨太アクションRPG

宮崎氏がディレクターを担当し、2009年にプレイステーション3向けで発売された『Demon's Souls(デモンズソウル)』。その流れを汲み、2011年に発売されたのが『DARK SOULS』だ。多彩なダンジョンを舞台に、剣や魔法などで敵を倒しながら進んでいくダークファンタジーアクションRPGであり、その骨太なゲーム性、フロム・ソフトウェアらしい独特の作り込まれた世界観などで、高評価を獲得。2014年には『DARK SOULS Ⅱ』が、2016年には『DARK SOULS Ⅲ』が発売された。シリーズ1作目をフルHD対応、オンラインプレイ人数を6人に増やすなどの変更を加えた『DARK SOULS REMASTERED』も発売中だ。

――プレイヤーが進む道を指し示すガイドとして"導き"が存在するということですね。でも、それに疑問を持って従わなくてもいい。それが本作の自由度のひとつである……ということは、本作もマルチエンディングに?

**宮崎**　はい。エンディングは複数存在しますし、それに至る道筋もかなり自由です。これは本作の特徴のひとつかと思いますが、『ダークソウル』シリーズと比較しても、ゲーム進行の自由度はかなり高くなっていると思います。

――それは期待できますね。

**宮崎**　ボス戦を例にすれば、絶対に倒さなければならないボス、というのもごく限られていますし、ボスを倒す順番というか、タイミングも、プレイヤーに任せている部分が多いですね。

――エンディングに到達するまでのストーリーですが、『ダークソウル』のように断片を集めてプレイヤー自体が物語を構築していくことになるのでしょうか?

**宮崎**　そうですね。ストーリーテリングの基本的な方針は変わっていません。ただ、あくまでも"当社比"ですが(笑)、物語の基本的な部分はいままでよりわかりやすくなっていると思います。また、断片によって紡がれる物語は、いままでよりも大きく重層的になっていると思います。

――ちなみに、ゲーム内のテキストは宮崎(みやざき)さんが監修を?

**宮崎**　膨大な量なので難しいところもあるのですが、基本的にはすべてに目を通すようにしていますし、かなりの部分を直接書いていますね。

## 古きよきRPGが持っていた楽しさを本作では目指している

――先ほど、本作は『ダークソウル』の王道進化を目指したと伺いましたが、なぜ今回、『ダークソウル"Ⅳ"』ではなく、完全新規のIPを立ち上げたのでしょうか?

**宮崎**　マーティン氏に本作に参加していただくに際して、『ダークソウル』シリーズの世界観が何らかの制限になることを避けたかったこともありますし、そうでなくとも、単純にそのほうが発想が自由になるかな、と思ったのです。『ダークソウル』らしさには拘泥せず、また逆に、結果として『ダークソウル』シリーズに似てしまうことも忌避せず、我々が培ったもろもろのノウハウを率直に活かし、新しいダークファンタジーを作ろう、というのが、本作の方向性かと思っています。そういう意味では、直近の『SEKIRO』とは、また異なるアプローチですね。

――『ELDEN RING』を構築するオープンなフィールドというゲーム性は、オープンワールドとは異なるものなのでしょうか?

**宮崎**　いわゆるオープンワールドの定義次第とは思いますが……本作のオープンなフィールドは、まず世界と物語のスケール感を増し、それにより没入感を増すためのものですし、世界に膨大な未知と脅威があり、手探りの探索の楽しみと、発見と踏破の喜びをもたらすためのものです。それは、古きよきRPGが持っていた楽しさの一部であると思いますが、本作が目指したのはそういうところです。

――ゲーム性に関してさらにお聞きしたいのですが、ロールプレイを深めるキャラクターメイキングは本作ではどのようなシステムに?

**宮崎**　基本的には『ダークソウル』シリーズにあったものは引き継いでいます。外見のカスタイズ、武器防具や魔法などの自由な選定、パラメータを選んで上げていく成長要素などですね。その中で本作の特徴のひとつとしては、『ダークソウルⅢ』から採用された、戦技の自由度が挙げられるかと思います。本作の戦技の多くは武器に固定されたものではなく、武器と戦技の自由な組み合わせを試すことができるのです。

――プレイヤーによる武器と戦技の組み合わせが重要な攻略要素になるというわけですね。戦技は武器にいくつも付与できるのですか?

**宮崎**　ひとつの武器に付けられる戦技はひとつだけです。ただ、戦技は自由に付け替えることができますし、数にしても100程度を用意しています。武器自体も相当な数がありますから、お気に入りの組み合わせを探す楽しみがあると思います。また、それとは別の新しい話としては、霊体の召喚、といったものがあります。こ







Hidetaka Miyazaki's Works 2

## 『Bloodborne』

### ＞『DARK SOULS』の戦闘をより能動的に拡張した完全新作

『ダークソウル』シリーズの流れを汲み、2015年に発売されたアクションRPGが『Bloodborne（ブラッドボーン）』だ。『DARK SOULS』の王道かつダークファンタジーな世界観とは一変し、本作は19世紀のイギリスをイメージしたようなゴシックホラーなテイストが特徴。プレイヤーは"獣の病"がまん延する古都ヤーナムに、血の治療を求めてやってきた異邦人。人ならざる"獣"と化した獣の病の患者たちを狩る"狩人"として、ヤーナムを探索する。積極的に攻撃をくり出すことで回復する"リゲイン"、変形させて多彩な攻撃が放てる"仕掛け武器"や拳銃など、独自の要素が盛り込まれている。

れは、それ（召喚）が可能な場所で味方となる霊体を召喚し、ともに戦うことができる、といったものですが、この霊体もまた、武器防具や魔法などと同じような収集要素であり、装備選択要素となります。

――霊体の召喚は、いままでになかった要素ですね。

**宮崎**　そうですね。霊体は基本的に敵ベースなのですが、それぞれがかなり個性的でして、盾役を召喚して後衛に徹するとか、あるいは逆に弓役を召喚して突撃を補助してもらうとか、霊体を囮として、自分は敵配置の背後を突くとか、いろいろと戦略的な活用が可能です。

――霊体にも成長要素はありますか？　ボス戦でも活躍できるくらいに……とか。

**宮崎**　霊体の成長要素はあります。武器と同様に、どの霊体を成長させるのか、という選択があるので、ご自身の戦略あるいは好みに合わせて選んでいただければと思います。あまり役に立たないけど、なぜか愛着が湧く霊体などもいますからね（笑）。

### ステルスやジャンプを採用して戦略と工夫で戦闘にアプローチを

――とかく難度の高さを引き合いに出されるフロム・ソフトウェアのタイトルですが、アクションの難度を下げるのではなく、プレイヤーの選択肢を増やして攻略の間口を広げるスタイルを取っています。本作もそれは変わりない？

**宮崎**　そうですね。むしろ本作では、そうした傾向は強くなっています。先ほどの霊体にしても、純粋なアクションのうまさによらず、戦略と工夫で敵を攻略するための要素でもあり、本作ではそうした戦略的なバトルへのアプローチを重視しています。ほかにわかりやすいところでは、新しく採用されたステルスなども挙げられるでしょうか。姿勢を低くして草むらなどに隠れ、敵に発見されず近づきスキを突く、といった要素ですね。話は少し違ってしまいますが、新しいアクションとしては、ほかにも騎乗やジャンプなどが挙げられます。

――ついにジャンプが可能となるのですね！

**宮崎**　可能です。ジャンプからの攻撃は重いものになりますし、低い攻撃であればジャンプでかわすこともできます。また、それ以上に探索の自由度を増す効果が大きいと感じています。本作では、広いオープンなフィールドと対になる形で、『ダークソウル』シリーズ同様に、立体的に作り込まれた城などのマップも存在します。我々はそれを"レガシー"と呼んでいますが、そうしたマップを探索するときの自由度が、ジャンプにより大きく増しているのです。この点は、『ダークソウル』シリーズをやり込んでいるユーザーさんほど、新鮮に感じてもらえるかもしれませんね。

――より能動的な戦術を取るのも可能となりそうですが、ヒリヒリする重厚で緊張感のある戦闘は健在ということでよろしいでしょうか。

**宮崎**　そこはしっかりと健在です。ご安心ください。先ほど挙げたいくつかの要素のほかにも、たとえば盾受けからそのままカウンター気味に反撃するようなものもあり、多くの選択肢を持つ戦略的で迫力のある戦闘を楽しんでいただけるかと思います。

――選択肢が増えるとなると、やはりボス戦の手応えは相当なものになりそうです。

**宮崎**　そうですね。本作でも、ボス戦は特別な体験ですし、ゲームプレイのクライマックスのひとつです。同時に本作では、手強いボスでゲーム進行ができなくなってしまう、といったことを、できるだけ減らすよう配慮しています。

――それは興味深いですね。

**宮崎**　最初のほうでお話しした通り、本作は自由度高くデザインされており、苦手なボスは後回しにしたり、すべてではありませんが、最後まで倒さない選択をすることも可能です。また、マルチプレイについても、ホストになって誰かに助けてもらうハードルを、『ダークソウル』シリーズよりも低く設定していますね。

――マルチプレイについては後ほどに詳細をお聞きしますが、マルチプレイをしながら世界をフレンドと冒険することもできるのですか？

**宮崎**　はい。一部例外はありますが、広いオープンなフィールドでも、マルチプレイが可能です。そのままボス戦に突入することもできます。ただし、マルチプレイでは騎乗ができなくなりますので、その点はご注意ください。

――ボスといえば、気になったのは独特のデザインになっている印象を受けたことです。

**宮崎**　本作のボスとして特徴的なのはマーティン氏の神話に登場する"デミゴッド"ですが、彼らは単に強大である、あるいは異形であるのではなく、何らか英雄的、神話的であることを重視しています。"デミゴッド"たちには、どれもしっかりとしたバックボーンがありますので、単にボスとしてだけでなく、キャラクターとして魅力的にしたかったのです。

――答えにくいとは思いますが、トライ＆エラーは大前提として、本作は『SEKIRO』や『Bloodborne』と比べてどれくらいの難易度を想定されているのでしょうか？

（次ページへ続く）

## 発見と踏破の喜びをもたらすフィールドは未知と驚異に満ちています

Weekly ファミ通 No.1698 特別定価580円 本体527円

令和3年6月17日発行・発売（毎週1回木曜日発行・発売）第三種郵便物承認
発行：株式会社KADOKAWA Game Linkage　発行人：豊島秀介　編集人：林 克彦
〒112-8530 東京都文京区関口1-20-10　住友不動産江戸川橋駅前ビル　☎0570-000-664（ナビダイヤル）
発売：株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3




週刊ファミ通 2021 7/1
新たな帰宅部の戦いが始まる！『Caligula2』発売直前特集12ページ

KADOKAWA
KGL KADOKAWA Game Linkage
雑誌21881-7/1
4910218810710
00527